

# NUEVAS PERSPECTIVAS PARA LA DIFUSIÓN DE LA HISTORIA MEDIEVAL: EL REENACTMENT EN EL SUR DE EUROPA, UNA VISIÓN DESDE LA DIDÁCTICA

DARÍO ESPAÑOL  
UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

## RESUMEN

La recreación histórica se ha erigido en los últimos años como una importante herramienta para la difusión del Medioevo. No obstante, en España se debate entre una práctica filantrópica y una disciplina asistida por el método histórico que puede servir para investigar el pasado o para difundirlo. ¿Constituye ésta una herramienta valiosa para la difusión de la historia medieval? Este artículo analiza las virtudes y las carencias de un modelo que tiene sus raíces en el mundo anglosajón, y que en España ha sido eclipsado por otros arquetipos enraizados en el folclore y los festejos populares. Reflexionaremos sobre qué papel puede jugar la didáctica para transformar este recurso, en cierto modo, infravalorado.

## 1. Introducción

“Enseñar no tiene otro sentido que mostrar cómo difieren las cosas en sus diferentes propósitos, formas y orígenes. Por lo tanto, quien diferencia bien, enseña bien”.<sup>1</sup> Con esta cita de su *Didáctica Magna*, para nada pronunciada al azar, Jan Amos Komenský sienta las bases epistemológicas para la difusión del conocimiento científico. En lo sucesivo, no se tratará ya únicamente de lo que enseñamos, sino de cómo lo enseñamos, otorgando a los aspectos metodológicos la base fundamental de cualquier proceder educativo.

Con este artículo pretendo abordar de qué modo se está difundiendo la Edad Media en el sur de Europa desde la práctica de la recreación histórica. El análisis no se centrará solo en los esfuerzos habidos en las últimas décadas en este sentido, sino que incidirá en los nuevos caminos que esta forma de difundir la Edad Media está tomando, con tendencias que vienen a competir y superar las iniciativas tradicionales de divulgación. Del mismo modo trataremos de ofrecer un análisis desde la perspectiva de la didáctica, o lo que es lo mismo: de los procesos metodológicos que dan lugar a situaciones de enseñanza-aprendizaje, desarrollados en contextos no formales y que, a pesar de germinar a partir de un interés por la simple difusión de la historia, plantean espacios de conocimiento que permiten descodificar nuestro pasado medieval y que bien podrían situarse entre los recursos propios de esta disciplina científico-pedagógica. Analizaremos los presupuestos metodológicos con que se aborda la recreación medieval por parte de los diferentes colectivos que lo practican, y si, realmente, nos encontramos ante un fenómeno formalmente constituido por y para

1. Comenius, Jan Amos. *Didáctica magna*, trad. Saturnino López Peces. Madrid: Ediciones Akal, 1986: 133 (Capítulo 16: Requisitos generales para aprender y enseñar. Esto es: De qué modo debemos enseñar y aprender con tal seguridad y necesariamente hayan de experimentarse los efectos).



difundir el pasado, o, más bien, ante un hobby que, tangencialmente, ejerce difusión de manera complementaria. La clave, en este sentido, será desentrañar qué hay de didáctico en el desarrollo de esta práctica y qué debería de haber en el caso de que esta fuera única y exclusivamente una herramienta para educar sobre el pasado.

En la actualidad la concepción que se tiene de la recreación se relaciona con segmentos de actividad diversos. Los mismos practicantes definen lo que hacen y para qué lo hacen de formas dispares, lo que establece, en cierta medida, la manera en que recrean. En efecto, la asunción de esta disciplina oscila entre varias áreas relacionales que vienen impuestas por la naturaleza, la formación y las aspiraciones de quien recrea. Entre estas áreas se encuentran, por ejemplo, las artes escénicas, las prácticas narrativas (tipo juegos de rol), la educación, la divulgación,<sup>2</sup> la investigación científica (y sus ligazones con la arqueología experimental), la museología y museografía, o el ánimo filantrópico.<sup>3</sup> Algunos, cuando recrean, asumen que son actores e interpretan personajes. Otros, en cambio, lo hacen solo para divulgar el pasado, por eso se ciñen a aspectos de la vida cotidiana o modelos con personajes sin identidad, despojándose de alusiones relacionadas con la interpretación a asunción de papeles: reconstruir cómo se elaboraban tintes para teñir la ropa en el siglo XII, segar un campo de trigo de la misma forma que se hacía en Catalunya en el XV, o iluminar y escribir un códice vacío con gótica librería para el coro de una abadía vistiendo el hábito benedictino, serían algunos ejemplos. Y los hay, también, quienes recrean única y exclusivamente para investigar sobre el pasado para luego publicar o someter a debate lo que se ha experimentado. En cualquier caso, se asume que la práctica de la recreación histórica implica unos condicionantes ineludibles que la alejan de una obra de teatro al uso o de una performance. El fin último no es entretener, va más allá. De hecho, quien recrea coincide en que la recreación histórica es, única y exclusivamente, la práctica de reconstruir usos, costumbres, cultura material y aspectos del pasado a partir de pautas taxativamente científicas, para lograr objetivos relacionados con la divulgación cultural y la educación. La recreación histórica se diferencia, por consiguiente, de otras manifestaciones relacionadas con la historia que carecen de este soporte científico y del factor insoluble de la divulgación.

En este proceso entran en juego varios factores, si atendemos a la definición proporcionada. De ellos descuellan tres, principalmente: 1) investigación, 2) divulgación y 3) educación. En lo que respecta a la recreación de la Edad Media, no solo en países del sur de Europa como España, Portugal o Italia, sino también en el resto del continente, veremos que estos tres factores estructuran el armazón de manera muy distinta, e incluso en base a la inexistencia de alguno de ellos.

En consecuencia, uno de los principales objetivos de este trabajo será profundizar en qué procedimientos heurísticos se adoptan previamente para practicar la recreación histórica medieval;

2. A este respecto, casi en exclusividad, alude el trabajo de Cózar, en: Cózar Llistó, Guillermo. "La Recreación Histórica en España. Definición, caracterización y perspectivas de aplicación". *Glyphos: Revista de Arqueología*, 2 (2013): 9-11, en el que establece una metodología para la sistematización de la práctica que va de la investigación a la recreación, con el fin de preservar la historia. Interesante también, de este tenor, es: Agnew, Vanessa. "Introduction: what is reenactment?". *Criticism*, 46/3 (2004): 327-339. Y a un nivel menos especializado: Cabrera Asensio, Jonathan. "Las recreaciones históricas y sus fundamentos: (qué es, quiénes somos, cómo crearlas)". *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación* 3/7 (2013).

3. Las inclinaciones, usos y distintos desarrollos de la recreación histórica son abordados con pulsión en la obra de Jay Anderson, probablemente uno de los autores que más ha profundizado en este tema a nivel global: Anderson, Jay. *A Living History Reader*. Nashville: American Association for State & Local History, 1991: 3-12 (Capítulo 1: "Living history"); Anderson, Jay. *Time machines: The world of living history*. Nashville: American Association for State & Local History, 1984; Anderson, Jay. "Living history: Simulating everyday life in living museums". *American Quarterly*, 34/3 (1982): 290-306; Anderson, Jay. *The living history sourcebook*. Nashville: American Association for State & Local History, 1985.

qué recursos, habilidades y acciones se llevan a cabo para lograr la divulgación del pasado supuestamente recreado; y qué metodologías didácticas se implementan, si es que se acompañan en el desarrollo de la práctica.

## 2. Sobre conceptos

En cualquiera de los escenarios con los que cerrábamos el capítulo anterior, el concepto de recreación histórica va unido al de *historia viviente*,<sup>4</sup> que no es más que el resultado de reconstruir, ambientar y devolver a la vida escenas históricas. Así, este concepto suele adaptarse a espacios de patrimonio, museos o contextos educativos, y no es extraño su uso (sobre todo en el centro y el norte de Europa) en castillos, ruinas arqueológicas, arquitectura religiosa, palacios y otros bienes de patrimonio como reclamo principal en la oferta cultural de los mismos.

Conviene situar, aunque someramente, el origen de las recreaciones medievales en las sociedades mediterráneas. Recrear la historia no es una práctica reciente. Huelga recordar la costumbre en la Antigua Roma de representar escenas del pasado para engrandecer la gloria de la civilización; estos grandes acontecimientos incluían la representación de hechos de armas como naumaquias, batallas y otras grandes empresas.<sup>5</sup> Aunque es menos conocido, al igual que Roma reconstruía sus glorias, las sociedades europeas del Medioevo hicieron lo mismo con las suyas, y las ibéricas, en concreto, con relativa frecuencia.

El componente ideológico ha sido el factor principal que ha estado detrás de las prácticas de conmemorar el pasado recreándolo. Desde el siglo XV, de manera oficial e institucionalizada, la Europa mediterránea ha practicado la representación de su pasado inmediato para afianzar su propia naturaleza cultural, política y religiosa. Así, España, Italia y Portugal plagaron sus acontecimientos festivos y públicos de representaciones de las victorias frente a los moros. Estas recreaciones adoptaban carices dispares, como batallas, desfiles, juegos, torneos o dances. Ya a partir del siglo XVI, los Austrias normalizarán estas prácticas en España con despliegues y boatos que respondían a un motivo totalmente ideológico: justificar y ensalzar su imperio cristiano frente al pasado musulmán, vencido tiempo atrás, para gloria de la civilización que los príncipes cristianos lideraban. Las actuales fiestas de moros y cristianos hunden sus raíces en esta tradición mediterránea, a pesar de que el origen de las celebraciones actuales en España se remonta al siglo XIX. En cualquier caso, este modelo medieval y renacentista fue sustituyendo el factor ideológico que las propiciaba hasta caer en un letargo a partir del siglo XVIII, que reducirá sus prácticas a entornos rurales, para resurgir posteriormente en base a un modelo festivo como el que todavía prevalece.<sup>6</sup> En cualquier caso, el fenómeno de las fiestas de moros y cristianos es la prueba irrefutable de la coexistencia de una

4. "Living history", conforme a su denominación original inglesa.

5. Para ahondar en la proyección de este tipo de acontecimientos en la Antigua Roma, así como sus condicionantes ideológicos, ver: Auguet, Roland. *Crueldad y civilización: los juegos romanos*. Barcelona: Aymá, 1972: p. 57. Blázquez, José María. "Circo y fieras en la Roma antigua. Pantomimas y naumaquias". *Jano*, 119 (1974): 91-97.

6. Entender el fenómeno sociológico que suponen las fiestas de moros y cristianos en la actualidad va ligado al concepto dualista que les da sentido. Con todo, es reseñable en esta tradición el uso de este dualismo como germen festivo ya en las prácticas arcaicas medievales y renacentistas, que ambientaban alrededor de esta dicotomía decenas de prácticas como las denominadas Morescas, Morismas o Soldadescas, e incluso en los torneos medievales, en cuya naturaleza hispana estaba la de representar este dualismo mediante, por ejemplo, los llamados juegos de cañas. También en la tradición religiosa pueden encontrarse precedentes unidos a los propios ritos de las liturgias concretas, como es el caso de los sainetes del Corpus Christi en el siglo XV. Ver: Albert-Llorca, Marlène; González Alcantud, José Antonio, eds. *Moros y cristianos: representaciones del otro en las fiestas del Mediterráneo occidental*. Toulouse: Presses Universitaires du Mirail, 2003.



tradición antigua frente al fenómeno contemporáneo de la recreación histórica. La recreación, frente a este tipo de acontecimientos folclóricos, se muestra como una práctica distante, alejada, peregrina. Contrastan no solo las abismales diferencias de vestuario, atrezzo y puesta en escena, sino el mismo desarrollo entre ambas prácticas. No es únicamente el fin lo que las diferencia, sino la forma. La recreación ha sacado la historia de los anaqueles, la ha hecho palpable, la ha devuelto a la vida y la muestra para conocimiento de la sociedad con unas supuestas garantías científicas. Las fiestas de moros y cristianos persiguen y han perseguido el mantenimiento de una tradición cultural y folclórica fundamentada en nuestro pasado, pero carecen del ánimo divulgativo y del proceder científico en su articulación y puesta en marcha. Mediante la recreación, a modo de ejemplo, podemos explicar por qué conviene cocer en arena las plumas de ganso antes de usarlas como plumas de escritura, tal como se hacía en la Edad Media.<sup>7</sup> Mediante las fiestas de moros y cristianos no podemos explicar nada de esto; de hecho, por mediación de ellas no tratamos de explicar nada, sino que los fines son distintos. Sin embargo, aunque diverjan en el por qué y en el cómo, no lo hacen en el qué. Tan distintas, pero tan iguales. ¿En qué hemos cambiado?

Si, como hemos visto, el origen del fenómeno recreador se sumerge en la alborada de la Edad Antigua, el origen de la recreación histórica moderna debemos situarlo tan solo unas décadas hacia atrás. Este tuvo lugar desde Estados Unidos, en concreto en la década de los 60 del siglo XX. Fue en estos años cuando comenzó a conmemorarse mediante recreaciones históricas la Guerra Civil Americana (1861-1865). A partir de entonces el número de grupos y asociaciones dedicados a esta disciplina comenzó a crecer y a diversificarse, conformando sociedades y federaciones a nivel nacional, modelo que dio el salto a Europa poco después.<sup>8</sup> En España este desembarco cultural puede situarse a mediados de los 90, cuando comenzaron a conformarse los primeros grupos de recreación antigua y medieval.<sup>9</sup>

Ahora bien, no podemos decir que los intereses y motivos de los colectivos que llevan a cabo la recreación medieval sean los mismos; a ello nos referíamos en el capítulo introductorio. Aunque el fin último de la recreación sea exclusivamente la divulgación, muchos colectivos que recrean la Edad Media adolecen de presupuestos serios y sólidos al respecto, cuando no contribuyen al enaltecimiento de otro tipo de eventos historicistas de dudoso rigor. De otro lado, se constata en los círculos y foros de recreadores medievales que la recreación histórica, en España, se jacta de una vocación eminentemente didáctica, pero en la práctica muchas veces no es así, dado que la gran mayoría de los practicantes de esta disciplina desconocen los principios metodológicos que hacen de un procedimiento demostrativo un recurso didáctico. Para hacer didáctica no basta con vestirse con más o menos rigor histórico y ponerse a vivir en la Edad Media.

Por ello se hace necesario clarificar algunos de los conceptos que intervienen en el resultado final de la práctica de la recreación histórica cuando la acompañamos en la difusión de la historia y el patrimonio. Entre esos términos destacan el de divulgación, el de interpretación y el de didáctica, que para nada son sinónimos.

Por “divulgación” entiende el DRAE “Publicar, extender, poner al alcance del público algo”.<sup>10</sup>

7. De lo contrario no servirán para escribir.

8. Cortadella, Jordi. “Los grupos de recreación histórica (historical re-enactment)”, *La guerra en la Antigüedad desde el presente*, Jordi Vidal, Borja Antela, eds. Zaragoza: Libros Pórtico, 2011: 94.

9. Balbás, Yeyo. “La Recreación Histórica”. *Despertaferro-ediciones.com*. 24 Julio 2015. Ediciones Desperta Ferro. 17 Noviembre 2017 <<https://www.despertaferro-ediciones.com/2015/07/24/recreacion-historica/>>.

10. “Divulgar”. *Real Academia de la Lengua Española*. 1 de diciembre de 2017 <<https://dle.rae.es/?id=E1q9Jgy>>.

¿Divulga la recreación histórica? Nada hace pensar lo contrario, si esta se lleva a cabo con ánimo de explicar lo que se hace, y de contextualizarlo con el entorno en el que se está haciendo si este es importante para la misma práctica. En este caso, el nivel de proyección sería el mismo que representa la prensa de divulgación, la literatura no especializada, los videojuegos, los juegos de rol, el cine, los documentales u otros recursos tradicionales.<sup>11</sup> La divulgación, así pues, no deja de ser el acto de transformar un conocimiento científico en un constructo procesado que permita despertar el interés por un público no especializado. Pero nada garantiza que este conocimiento vaya a ser asimilado, aprendido, adoptado o utilizado con posterioridad por ese público seducido.<sup>12</sup>

El concepto de interpretación del patrimonio lo acuña Freeman Tilden en 1977,<sup>13</sup> y dice de él que es:

Una actividad educativa que pretende revelar significados e interrelaciones mediante el uso de objetos originales, experiencias de primera mano y medios ilustrativos, en lugar de simplemente transmitir la información de los hechos.<sup>14</sup>

De esta definición se desprende, a priori, que para interpretar el pasado es necesaria una intermediación consciente que anteponga estrategias basadas en recursos adicionales ante la sola explicación de cualquier conocimiento o contenido científico. Tilden, no obstante, asevera que el acto de interpretación es ya en sí mismo un acto educativo, lo cual podría llevar la discusión a un contexto diferente del que aquí nos concierne.<sup>15</sup> En cualquier caso es evidente que este proceso

11. La bibliografía de análisis sobre la divulgación de la historia y el patrimonio en la Edad Media es ingente, no es nuestro objetivo ofrecer un estudio pormenorizado de la amplitud de los trabajos científicos a este respecto, aunque para iniciar el conocimiento en este campo recomendamos: Martín Guglielmino, Marcelo. "Reflexiones en torno a la difusión del Patrimonio Histórico", *Difusión del Patrimonio Histórico*, Marcelo Martín Guglielmino, ed. Sevilla: Junta de Andalucía, 1996: 14-27; Martín Guglielmino, Marcelo. "Difusión del Patrimonio I: La Historia". *PH. Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, 5 (1993): 6-7; y Martín Guglielmino, Marcelo. "La difusión del patrimonio. Actualización y debate". *e-rph-Revista electrónica de Patrimonio Histórico*, 1 (2007): 195-215, desde una perspectiva generalista. Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Videojuegos y Edad Media". *Imago temporis: Medium Aevum*, 3 (2009): 551-587, en lo que respecta a los videojuegos. Hernández Corchete, Sira. *La historia contada en televisión. El documental televisivo de divulgación histórica en España*. Barcelona: Gedisa, 2008; Barrio, Juan Antonio. "La Edad Media en el cine del siglo XX". *Medievalismo*, 15 (2005): 241-268. Alonso, Juan José; Alonso, Jorge; Mastache, Enrique. *La Edad Media en el cine*. Madrid: T & B Editores, 2007; y Navarro Espinach, Germán. "Cultura Visual y enseñanza de la historia. La percepción de la Edad Media". *EARI – Educación Artística Revista de Investigación*, 2 (2011): 153-160, en lo que respecta a la Edad Media en el cine y la televisión. Y Millán, M<sup>a</sup> Dolores. "La simulación y la representación de la realidad", *Estrategias de simulación: Ora, un modelo innovador para aprender del medio*, Saturnino de la Torre, ed. Barcelona: Octaedro, 1997, si queremos saber más acerca de los juegos y procesos de simulación en la divulgación de este periodo; este último artículo, con perspectivas también para la didáctica.

12. Sobre la función exclusivamente divulgadora del recreacionismo ver Cózar Llistó, Guillermo, "La Recreación Histórica...": 9-11; Del Barco Díaz, Miguel. "La recreación histórica como medio para la divulgación de la historia", *La Divulgación de la Historia y otros estudios sobre Extremadura*, Félix Iñesta Mena, ed. Llerena: Sociedad Extremeña de la Historia, 2010: 243-254; y Rojas Rabaneda, Antonio. "Herramientas y estrategias de difusión del Patrimonio Histórico: los eventos de recreación histórica en Cataluña". *e-rph-Revista electrónica de Patrimonio Histórico*, 9 (2011): 89-110.

13. En su obra, ya de culto: Tilden, Freeman. *La interpretación de nuestro patrimonio*. Pamplona: Asociación para la interpretación del patrimonio, 2015.

14. Una actividad educativa que pretende revelar significados e interrelaciones mediante el uso de objetos originales, experiencias de primera mano y medios ilustrativos, en lugar de simplemente transmitir la información de los hechos. Tilden, Freeman. *La interpretación...*: 37.

15. Para que haya acto educativo es necesario que se dé transferencia, esto es, "el efecto de un aprendizaje previo sobre uno nuevo o sobre la resolución de un problema"; y que se haga por medio de lo que denominamos aprendizaje significativo. Ver Mayer, Richard E. *Psicología de la Educación. Enseñar para un aprendizaje significativo*. Madrid: Pearson, 2004: II, 7. Adolece el método de Tilden, a priori, de un estudio pedagógico que nos permita garantizar el uso de una metodología plenamente educativa en este proceso de interpretación. Ahora bien, esto no implica que la interpretación del patrimonio en los términos que propone Tilden no sea un presupuesto válido para la educación, sino todo lo contrario:



interpretativo necesita ya de la proyección de una metodología para su aplicación. La recreación histórica, tomada como una de estas estrategias para la interpretación del pasado, goza de amplias posibilidades en este sentido, a pesar de que en la mayoría de los casos este proceso interpretador no se haga sobre objetos originales, sino sobre la evocación de cultura material, costumbres y actitudes del pasado. Asimismo, la perspectiva cambia si tomamos la recreación histórica como el protagonista en la intermediación de este acto interpretativo; no el fin sobre el que interpretar, sino el medio. Y para ello es ineludible ligar esta práctica con el propio patrimonio, bien en contextos museográficos o de bienes muebles (monumentos, yacimientos arqueológicos...).

Si aceptamos que la recreación histórica constituye una de las estrategias más eficientes para la interpretación del pasado, es necesario analizar si también lo es como metodología para la didáctica de la historia.

La didáctica es una disciplina científico-pedagógica que estudia las técnicas y métodos de enseñanza. Komenský la definió como el arte de enseñar, o el “artificio universal para enseñar todas las cosas a todos con rapidez, alegría y eficacia”.<sup>16</sup> En efecto, la didáctica se ocupa de las estrategias que ponen en práctica los principios teóricos de la pedagogía, por lo que debe velar para que exista aprendizaje. Ni la divulgación ni la interpretación garantizan que exista aprendizaje sólido y duradero de la historia; la didáctica, por tanto, se emplea en crear una transformación en la mente de la audiencia. Como disciplina de base científica inserta en las ciencias de la educación necesita de un método, lo que nos lleva a preguntarnos: ¿es didáctico todo lo que rodea a la práctica de la recreación histórica? No, como luego analizaremos; ni siquiera, en ocasiones, la vertiente que más se jacta de serlo. ¿Puede ser un recurso para la didáctica? Sí, pero en el planteamiento actual de la recreación medieval han de cambiar las cosas para que, de pleno derecho, lo sea.

### 3. Sobre modelos

Casi desde sus inicios modernos, la práctica se ha jerarquizado con arreglo al nivel de autenticidad. En sus círculos protocolarios se establecen tres niveles o categorías que se conocen con sus términos anglosajones: los *farb*, los *mainstream* y los *progressive*, también denominados estos últimos *hardcore*.<sup>17</sup> Del mismo modo, también se le asocian otros términos como *elite warrior*.<sup>18</sup>

Pero si lo que perseguimos es una reflexión profunda desde la gestión del patrimonio cultural y la difusión del conocimiento científico en relación al fenómeno de las recreaciones históricas medievales en el sur de Europa, necesitamos acometer el verdadero debate que le concierne en la

---

Llonch Molina, Nayra; Santacana Mestre, Joan. *Claves de la museografía didáctica*. Lleida: Milenio, 2011, 42-43, sobre todo si atendemos a que es el fundamento de las llamadas museologías emergentes: Llonch Molina, Nayra; Santacana Mestre, Joan. *Claves de la museografía...*: 143 y ss.

16. Comenius, Jan Amos. *Didáctica...*: 163.

17. Estos tres escalafones hacen referencia al nivel de autenticidad del recreador. Así, los *farb* son aquellos cuya preocupación por el pleno rigor histórico quedaría en un segundo plano; los *mainstream* encuadrarían al grueso de la comunidad recreadora, con un mayor interés en esta autenticidad; y los *progressive* incluirían a los recreadores puristas, que pretende vivir una inmersión total en el pasado. A modo de ejemplo, estos últimos tejen y cosen su vestuario a mano, se nutren de elementos totalmente artesanales, seleccionan tejidos naturales e incluso los tiñen mediante métodos totalmente históricos. Para profundizar en la terminología y en la controversia que en ocasiones esta suscita, véase: Hodges, Phil. “Inglorious farb’terds”. *War History Online*. 18 Abril 2015. War History Online. 17 Noviembre 2017 <<https://www.warhistoryonline.com/articles/inglorious-farbtards-by-phil-hodges.html>>.

18. Se refiere a los recreadores amantes de las batallas y combates, por su vinculación al cuero y el acero: Balbás, Yeyo. “La Recreación...”.

actualidad, que no es otro que el de los modelos. Retomando el hilo de las tradiciones folclóricas, que como hemos visto hunden sus raíces en las festividades de moros y cristianos, el verdadero fenómeno que ha desdibujado en nuestro país la práctica de la recreación como elemento de difusión histórica ha sido la aparición, en la década de los 80, de un modelo típicamente ibérico: las fiestas históricas. Fiesta histórica y recreación histórica no son sinónimos, a pesar de que se les relaciona erróneamente con frecuencia. De hecho, corresponden a dos modelos si cabe antagónicos en lo que a difusión de la historia se refiere. En la actualidad podríamos abogar por la existencia en Europa de un *telón de acero* cultural. Esa frontera dejaría en una parte al sur de Europa y sus fiestas históricas, y en la otra el centro y norte de Europa y el ámbito anglosajón en relación a la recreación histórica. Como todo, el fenómeno de las fiestas históricas es inherente a todo el conjunto de países del viejo continente,<sup>19</sup> sin embargo es en países como España, Italia, Francia o Portugal donde se han desarrollado verdaderas industrias culturales en este sentido.

En España las fiestas históricas se han consolidado como una industria muy potente, con cifras de facturación que ya desearían otras industrias culturales. Existen incontables ejemplos que concitan a miles de personas en cada edición, como son la Semana Medieval de Montblanc (Tarragona); la fiesta de Cartagineses y Romanos (Cartagena), uno de los eventos más importantes por el volumen de actos y participantes, que se crea en 1989; la *Festa del Renaixement* de Tortosa, cuya primera edición se realizó en el año 1996; o la celebración de las Bodas de Isabel de Segura, los llamados Amantes de Teruel, también de época medieval. Podríamos citar muchos ejemplos más. La actual Asociación Española de Fiestas y Recreaciones Históricas se crea en el año 2000 en Cartagena. Actualmente la AEFRH tiene miembros repartidos entre la mayoría de comunidades autónomas.

Estas fiestas históricas se organizan, comúnmente, desde un punto de vista municipal, y tienen como principales señas de identidad la dinamización del comercio local durante los días de la fiesta y la potenciación del turismo. Del mismo modo, facilitan la participación festiva de los ciudadanos, contribuyendo a la creación de grupos de voluntarios locales o agentes amateur que se articulan alrededor de criterios de gestión provenientes de los comerciantes locales, concejalías de festejos o turismo, y empresas privadas de gestión de eventos.

En este contexto se encuadra la apabullante proliferación de ferias y mercados medievales, eventos ambos que responden a criterios similares de organización, gestión y programación. Por lo general, estos eventos carecen casi completamente de rigor histórico, y su afán, al igual que el de las fiestas de moros y cristianos, no es el de divulgar o interpretar el pasado, sino que persigue únicamente fines comerciales, festivos y recreativos. En muchas ocasiones, este tipo de eventos se aderezan con clichés de bajo nivel académico, sacados del cine y la literatura. Al crecer al amparo de una nula vocación por la divulgación, se fomenta un amateurismo en la gestión y participación, creando verdaderos estereotipos de vestuario e impedimenta que poco o nada tienen que ver con los periodos en los que dicen ambientarse.<sup>20</sup> La Edad Media es, a nivel nacional, el periodo que más eventos de esta raigambre concita, constituyendo los mercados medievales un ejemplo de verdadera burbuja en la proliferación de subproductos pseudoculturales, lo cual representa uno de

19. La Confederación Europea de Fiestas y Manifestaciones Históricas nació en 1991 y aglutina a federaciones de varios países: *Confédération Européenne des Fêtes et Manifestations Historiques*. 1 de diciembre de 2017 <<http://www.cefmh.eu/>>.

20. Véase, a modo de ejemplo, Cabezas Barrios, María. *La distorsión histórica y de las culturas no occidentales en las recreaciones y fiestas históricas*. Valladolid: Universidad de Valladolid, 2017.





los principales escollos para la consolidación definitiva de dichas manifestaciones como productos de calidad.

Con todo, aunque su interés por la conservación, difusión y gestión del patrimonio cultural haya sido testimonial, sería injusto negar el protagonismo al respecto que estos eventos han tenido en las últimas décadas en España, pues han suscitado taimados intereses en la preservación de bienes de patrimonio donde los actos de este tipo de eventos han tenido lugar.

Desgraciadamente, los fines recreativos y comerciales de este modelo han propiciado un mutismo casi sepulcral de las distintas comunidades profesionales, académicas y científicas de los territorios donde se han desarrollado. Actualmente es extraño encontrar un gestor del patrimonio, un museo, un centro de estudios local o una universidad que esté detrás, ni siquiera colaborando, en el diseño de criterios de organización y documentación de este tipo de manifestaciones, a pesar de que estas beben y ponen de actualidad procesos históricos que tales instituciones, en su mayoría públicas, tienen como cometido principal de estudio. El antagonismo total entre mundo académico y manifestaciones ciudadanas de la historia es tal, que cuesta creer que historia y patrimonio se hayan mezclado entre la ciudadanía como nunca antes lo habían hecho, y estos centros de conocimiento académico, cuyo fin debe ser ese y no otro, no hayan tenido nada que ver. Algo que debería hacernos reflexionar.

Pero además de todo lo argumentado anteriormente, es de justicia asumir que el papel que buena parte de estas manifestaciones (fiestas históricas, concretamente) han desarrollado en aras de la difusión de la historia medieval y el patrimonio ha sido y sigue siendo loable, independientemente del grado de autenticidad y rigor histórico, o de la difusión de aspectos controvertiblemente banales de la historia frente a otros más importantes que habrían quedado al margen. No hay que negar que estos eventos populares han permitido que el interés por el pasado crezca, y la historia siga siendo una compañera de viaje en pleno siglo XXI.

Frente a este tipo de manifestaciones nos encontramos el modelo basado en la recreación histórica, mayoritario en el ámbito de los países nórdicos, Centroeuropa y los países anglosajones. Este modelo, para nada reñido con el desarrollo económico de industrias culturales, entiende que la recreación histórica no debe circunscribirse a un espectáculo desde el punto de vista más estricto del término,<sup>21</sup> ni ha de perseguir fines estrictamente comerciales. Las fiestas históricas, los mercados temáticos o los espectáculos escénicos de trasfondo histórico no forman parte de la recreación histórica, por cuanto pueden adolecer de un soporte científico en su planificación y diseño, y su objetivo principal y único no es la divulgación, sino que se fundamentan en objetivos comerciales, escénicos o meramente festivos (sin menoscabo de que, en algunas de estas manifestaciones, la divulgación también forme parte de estos objetivos ajenos a la recreación). El modelo de gestión y difusión del patrimonio fundamentado en la recreación se caracteriza por un interés primordial en divulgar la historia y el patrimonio cultural.<sup>22</sup> En este argumento subyace una cuestión que no

21. Carece de los recursos propios de un espectáculo: escénicos, espaciales o tecnológicos. Sí lo es en el sentido de que promueve la contemplación intelectual e infunda deleite, asombro u otros afectos.

22. Para profundizar en presupuestos organizativos para el desarrollo de modelos de recreación histórica en bienes de patrimonio, véase: Del Barco Díaz, Miguel. "La recreación histórica...": 243-254; Rojas Rabaneda, Antonio. "Herramientas y estrategias...": 89-110; Cortadella, Jordi. "Los grupos de recreación...": 91-140; Guzmán Ramos, Aldo; Fernández, Guillermina; Fernández, Silvia. "La recreación histórica como herramienta de la interpretación para recuperar y preservar el patrimonio en peligro". *Boletín de Interpretación*, 23 (2010): 18-23; y Leon, Warren; Piatt, Margaret. "Living history museums", *History museums in the United States: A critical assessment*, Warren Leon, Roy Rosenzweig, eds. Urbana: University of Illinois Press, 1989: 64-97.



es baladí: ¿un modelo academicista y serio está reñido con el desarrollo de una industria cultural que pueda llegar al gran público? En modo alguno, como los ejemplos europeos nos muestran. Además, se erige como un método capaz de poner a disposición de estas herramientas de reflexión sobre el pasado. Esta premisa se ampara en que no basta con conservar y estudiar el patrimonio; sin la divulgación y democratización del conocimiento histórico se pierde una gran parte de su valor cultural y social. La participación de los ciudadanos es indirecta, y cuando es directa se realiza a través de grupos de reconstrucción o entidades organizadas que son convenientemente documentadas.

Por otro lado, es curioso constatar cómo otro de los fines que persigue este modelo es la concienciación de la ciudadanía acerca de la preservación de los bienes patrimoniales para las generaciones futuras. No solo basta con divulgar e interpretar la historia, sino que el patrimonio que esta nos ha dejado debe conservarse y legarse para el futuro como parte de nuestra identidad; de hecho, esta premisa enlaza con la función social que este modelo preconiza.

Y, como consecuencia, se promueve la creación de productos culturales de gran cualidad, que generan flujos de turismo cultural y que valoran y focalizan el trabajo en proyectos de recreación histórica articulados con arreglo a criterios profesionales. Estos proyectos permanecen en contacto con grupos de investigación y departamentos universitarios que avalan y respaldan el trabajo que hay detrás de la práctica.

La construcción y desarrollo de proyectos didácticos de calidad con base en la recreación histórica, no obstante, no es nueva. El modelo nace a partir de los denominados museos al aire libre, nacidos primero en Estados Unidos e inmediatamente en Centroeuropa. Es el caso de la ciudad-museo de Williamsburg, en el estado de Virginia. Este proyecto reproduce una verdadera ciudad colonial del siglo XVIII, donde el visitante se sumerge en un espacio con calles de tierra, tiendas repletas de productos coloniales, salones, edificios de madera reconstruidos o caleas tiradas por caballos. Los detalles, los aspectos materiales y la divulgación se cuidan al máximo, en un espacio de ensueño totalmente cultural y museográfico. El visitante no va a ver un museo tradicional, sino que se funde con una sociedad viva de esa centuria que contextualiza las escenas y los actos en el periodo y da respuesta a la naturaleza del poblado.<sup>23</sup>

Dos modelos pioneros en Europa similares a los americanos son Biskupin,<sup>24</sup> en Polonia, y Eketorp,<sup>25</sup> Öland, en Suecia, ambos de la Edad Antigua. Biskupin es la reconstrucción científica de una ciudad comercial sobre el mismo yacimiento de la Edad del Hierro, del siglo VIII a.C. Se dispone del mismo modo a como era el yacimiento en la época señalada en base a un complejo proyecto de reconstrucción que alberga una naturaleza completamente museográfica. Le dan vida mediante recreación histórica sus gentes en vivo, y ubica espacios para el trabajo científico en el propio yacimiento en los que se investigan la ganadería y agricultura del yacimiento mediante arqueología experimental.<sup>26</sup>

23. Sobre los aspectos metodológicos de este museo al aire libre: Handler, Richard; Gable, Eric. *The new history in an old museum: Creating the past at Colonial Williamsburg*. Durham: Duke University Press, 1997; y acerca de la proyección didáctica del modelo de Williamsburg: Santacana Mestre, Joan; Serrat Antolí, Nuria, eds. *Museografía didáctica*. Barcelona: Ariel Patrimonio, 2005: 76-78.

24. *Biskupin*. 1 de diciembre de 2017 <<http://www.biskupin.pl>>.

25. *Eketorp*. 1 de diciembre de 2017 <<http://www.eketorp.se>>.

26. Estas iniciativas de recreación histórica se insertan en proyectos de mayor envergadura como son los llamados museos al aire libre y las reconstrucciones *in situ* del patrimonio arqueológico.



Eketorp se alza como un recinto fortificado del siglo I d.C. sobre su propio yacimiento. Se trata de una reconstrucción con arreglo a procedimientos científicos, convertido en otro museo arqueológico en vivo en el que se cuida al ganado, se hacen oficios propios de la Edad del Hierro escandinava y se vive en distintas temporadas del año como lo hacía la cultura que levantó este tipo de espacios defensivos en los territorios bálticos al principio de nuestra era. Del mismo modo que Biskupin, Williamsburg y tantos otros, Eketorp está concebido para atraer visitantes, divulgar, educar e investigar.<sup>27</sup>

Adopciones similares para la Edad Media han proliferado en Europa en estadios más recientes. El modelo basado en la recreación, como ya hemos visto, no solo involucra a universidades, centros de estudios, museos y gestores del patrimonio, sino que, en ocasiones, son las propias instituciones del estado quienes están detrás del mantenimiento y proyección de iniciativas para la investigación y difusión del patrimonio mediante esta herramienta. Nos estamos refiriendo a consorcios como *Historic Scotland*<sup>28</sup> o *English Heritage*.<sup>29</sup> Estos organismos dependen directamente del gobierno del Reino Unido, y tienen como fundamento gestionar, preservar y difundir gran parte del patrimonio de propiedad pública.

Tales consorcios llevan a cabo la gestión de los bienes de patrimonio contando de manera habitual con grupos, proyectos y empresas de didáctica y difusión de la historia y el patrimonio que usan la recreación como vehículo principal. El fenómeno de los mercados medievales, las fiestas histórica o los desfile de disfraces, tan propio del sur de Europa,<sup>30</sup> no cabe en este modelo de gestión y promoción patrimonial, que atrae al año a millones de visitantes y que tiene como objetivos primordiales la difusión de la historia y el patrimonio del Reino Unido y la creación de industrias culturales de calidad en torno a él.

Sin ir más lejos, el evento de conmemoración histórica más multitudinario de este país es la recreación de la Batalla de Hastings, contienda que tuvo lugar en 1066 y en la que el duque de Normandía, Guillermo ‘el Conquistador’, ganó para sí el trono de Inglaterra frente al rey Harold. Esta gran recreación, organizada por *English Heritage*, concita cada año a miles de recreadores históricos de toda Europa y a decenas de miles de visitantes. Los controles de autenticidad de vestuario, panoplias, tipología del armamento, orfebrería, equitación, arquería, campamento militar y otros factores son sumamente restrictivos entre los recreadores, y se exige e impone una férrea

27. Para profundizar el tratamiento museográfico, arqueológico e historiográfico de estos espacios recomendamos algunos artículos como (Eketorp): Edgren, Bengt. “Eketorp Rediviva: ‘an ongoing scientific discussion’”. *Museum international*, 50/2 (1998): 10-15; y (Biskupin): Piotrowska, Danuta. “Biskupin 1933-1996: Archaeology, politics and nationalism”. *Archaeologia Polona*, 35 (1997): 255-285. La literatura científica hispana, a este respecto y de manera monográfica, es prácticamente inexistente. Algunas reseñas pueden encontrarse en: Llonch Molina, Nayra; Santacana Mestre, Joan. *Claves de la museografía...*: 31-38; o, tangencialmente, en el contexto que suscitan las discusiones sobre las reconstrucciones del patrimonio arqueológico y la función social de la arqueología: Masriera Esquerra, Clara. “Las reconstrucciones arqueológicas: problemas y tendencias”. *Her & Mus. Heritage & Museography*, 1 (2009): 41-49; Ruiz Zapatero, Gonzalo. “Fragmentos del pasado: la presentación de sitios arqueológicos y la función social de la arqueología”. *Treballs d’Arqueologia*, 5 (1998): 7-34; Belarte, Maria Carme; Masriera Esquerra, Clara; Paardekooper, Roeland; Santacana Mestre, Joan, eds. *Actes de la VI Reunio Internacional d’Arqueologia de Calafell*. Barcelona: Departament de Prehistòria, Història Antiga i Arqueologia de la Universitat de Barcelona, 2013; y Santacana Mestre, Joan. “La arqueología experimental, una disciplina con alto potencial didáctico”. *Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 13/57 (2008): 7-16.

28. *Historic Scotland*. 1 de diciembre de 2017 <<https://members.historic-scotland.gov.uk/>>.

29. *English Heritage*. 1 de diciembre de 2017 <<http://www.english-heritage.org.uk/>>.

30. Y propiamente hispanos.

documentación para su puesta en escena.<sup>31</sup> Y todo para ofrecer al gran público un producto de calidad, abarcando tanto al consumidor menos especializado como al que más lo está, que exige un producto serio. Este tipo de eventos se articulan en torno a diferentes actos que, algunos de ellos, requieren el pago de entrada. Es, a la sazón, una industria cultural como puede ser el teatro profesional, la danza, la ópera o el cine, que ofrece al espectador un producto de calidad y unas garantías. Frente al tipo de evento poco especializado, gratuito y de entretenimiento como es el modelo antes referido, se observa un tipo de industria que no solo ofrece una seriedad y responsabilidad con la historia y el patrimonio que es de todos, sino que emplea a profesionales de la rama de las humanidades y de las ciencias sociales, infravalorados en un modelo como el anterior, que genera millones de euros de facturación en torno a la historia pero que, paradójicamente, no necesita de mano de obra especializada en ella. Además, esta industria es, en buena parte de los casos, sostenible; es decir: es el consumidor final quien la financia, y no íntegramente los ciudadanos con sus impuestos como sucede en otros modelos, quienes, en este caso, no pueden escoger la calidad de estos productos cuando se los plantan en medio de las calles.

Otra iniciativa similar es el proyecto *Jorvik Viking Center*,<sup>32</sup> creado en 1984 en York, Reino Unido. El consumidor cultural experimenta en este espacio un verdadero viaje en el tiempo en el que se traslada a la época del Danelow, y que le sumerge en la ciudad del York en la Alta Edad Media. La reconstrucción permite visitar el propio yacimiento reconstruido con espacios del antiguo asentamiento vikingo de la ciudad, e incluso muestra el trabajo de los arqueólogos, que puede visitarse y comprenderse en directo. También cuenta con museo anexo, centro de visitantes y recreaciones todo el año.<sup>33</sup>

Mención especial también merece el proyecto Guédelon,<sup>34</sup> que constituye otro modelo singular de museo al aire libre. Guédelon es excepcional en sí mismo. Ubicado en Treigny, Francia, se trata del proyecto de la construcción de un castillo del siglo XIII únicamente mediante técnicas y materiales propios de la Edad Media. Las obras comenzaron en 1997 gracias a Michel Guyot, propietario del cercano castillo de Saint-Fargeau, y se prolongarán hasta 2020, cuando estará completamente terminado. La dirección arquitectónica de la obra planteó el proyecto como la reconstrucción de un castillo de la época del Felipe II, y su desarrollo se realiza estrictamente con materiales, técnicas y procedimientos del periodo.<sup>35</sup> El proyecto se concibe, por un lado, como un vasto museo al aire libre fundamentado en la didáctica y en la arqueología experimental. Por otro, como un incentivo para la creación de puestos de trabajo.<sup>36</sup> Se trata, pues, de investigar las técnicas y procedimientos de construcción medieval: se usan elevadores y andamios de los siglos XII y XIII, el vestuario de los recreadores/obreros es el de la centuria, los métodos de trabajo, traslado y decoración de materiales son los propios de la Edad Media, y un largo etcétera de factores que hacen de Guédelon un museo viviente. La reconstrucción es foco de atracción para universidades, escuelas de ingeniería y

31. Gapps, Stephen. "Mobile monuments: A view of historical reenactment and authenticity from inside the costume cup board of history". *Rethinking History*, 13/3 (2009): 395-409.

32. *Jorvik Viking Centre*. 2 de diciembre de 2017 <<https://www.jorvikvikingcentre.co.uk/>>.

33. Ballart Fernández, Josep; Juan i Tresserras, Jordi. *Gestión del patrimonio cultural*. Barcelona: Ariel Patrimonio, 2012: 206; y en: Santacana Mestre, Joan; Serrat Antolí, Núria, eds. *Museografía...*: 428.

34. *Guédelon*. 2 de diciembre de 2017 <<https://www.guedelon.fr/>>.

35. Baud, Anne; Martin, Maryline. "Guédelon: chantier d'archéologie expérimentale", *Actes de la VI Reunioà Internacional d'Arqueologia de Calafell*, Maria Carme Belarte, Clara Masriera Esquerra, Roeland Paardekoooper, Joan Santacana Mestre, eds. Barcelona: Departament de Prehistòria, Història Antiga i Arqueologia de la Universitat de Barcelona, 2013: 65-72.

36. Mantiene en la actualidad 55 puestos de trabajo de manera continuada.



arquitectura, así como liceos y colegios de enseñanzas primarias y medias. No solo se proyecta para la investigación y la difusión, sino que se está consolidando como un motor de desarrollo turístico: en la actualidad atrae a más de 300.000 visitantes al año.

En lo que respecta al sur de Europa, es preciso señalar que aunque el modelo de difusión del patrimonio basado en la recreación ha tenido y tiene menos calado, en la actualidad se están desarrollando algunos proyectos que merecen ser reseñados. En el caso de España, la recreación histórica, en general, se encuentra en una fase embrionaria. Las administraciones todavía desconocen este recurso como vehículo de difusión del patrimonio, y el mundo académico prácticamente carece de relación alguna con esta disciplina. En particular, la recreación de la Edad Media en España constituye el ejemplo más notable de esta diáspora de atención. El *reenactment* medieval español se debate en la actualidad entre su fatal permeabilidad dentro de un modelo cultural dominado por los mercados medievales y las fiestas históricas, y la reivindicación de su desarrollo como práctica seria y de base científica. En este último caso, adolece de proyectos de conjunto que le otorguen una posición de importancia a nivel nacional, reduciéndose a iniciativas descontextualizadas entre sí y bajo el abrigo de un ánimo totalmente aficionado.

En Italia, aunque la estructuración responde a un perfil similar, existen iniciativas que colaboran codo con codo con administraciones y proyectos de investigación públicos, como por ejemplo la plataforma *Rievocando*,<sup>37</sup> que aunque aglutina eventos y proyectos de distintas índoles, supone un punto de referencia para grupos e iniciativas de recreación. Algo similar constituye el CERS (*Consortium of European Reenactment Societies*),<sup>38</sup> institución de presencia en varios países de Europa pero que tiene su presidencia en el país itálico. Este consorcio engloba eventos también de varios perfiles, y acomete iniciativas a nivel europeo en las que fomenta el turismo cultural en torno a la historia y el patrimonio.

La proliferación de grupos y asociaciones culturales en España dedicadas a la recreación de la Edad Media ha sido notable en los últimos años. No obstante, el posicionamiento hacia la organización de eventos y acciones particulares o privadas, de un perfil plenamente amateur, ha fomentado, en algunos casos, una invisibilidad por parte de las administraciones hacia estos grupos, que en raras ocasiones cuentan con ellos para proyectos serios de gestión del patrimonio, gestión y comunicación cultural o proyectos educativos de base territorial. Destacan, no obstante, algunos grupos que por su perfil profesional<sup>39</sup> se han erigido como adalides de este nuevo modelo, gozan de visibilidad en documentales o series históricas y asisten regularmente a eventos europeos de prestigio. Es el caso, por ejemplo, del Clan del Cuervo,<sup>40</sup> asociación que recrea la Antigüedad tardía y la alta Edad Media hasta el siglo XII.

Otros proyectos han conseguido reunir a numerosos grupos en torno a una época o a un periodo concreto, generando acontecimientos que poco a poco comienzan a tener visibilidad en el panorama de eventos a nivel nacional. Estamos hablando de la Hispania de los Vikingos,<sup>41</sup> proyecto que realiza eventos anuales a los que asisten grupos y asociaciones de toda España y que recrea,

37. *Rievocando*. 3 de diciembre de 2017 <<http://www.rievocando.it>>.

38. *Consortium of European Re-enactment Societies*. 3 de diciembre de 2017 <<http://www.cersonweb.org>>.

39. Quizás no para vivir de ello, pero sí en su planteamiento: documentación e investigación colegiada, trabajo de gestión cultural profesional y capacidad de divulgación a gran escala.

40. *Asociación Cultural El Clan del Cuervo*. 4 de diciembre de 2017 <<http://www.clandelcuervo.com>>.

41. *Hispania Vikinga*. 4 de diciembre de 2017 <<http://hispania-vikinga.blogspot.com.es>>.

con más o menos acierto, el contexto histórico de las invasiones vikingas ibéricas, así como los reinos y territorios al norte de al-Ándalus en los siglos VIII, IX, X y XI.

Otras iniciativas no contaron con el apoyo de la comunidad recreadora, a pesar de constituir un buen comienzo para la reunión de fuerzas en este sentido de cara a fomentar un modelo para las administraciones que, en la mayoría de los casos, directamente desconocen. Entre ellas se encuentra el I Congreso Internacional para la Recreación de la Historia, que se celebró en Barbastro (Huesca) en 2015 y que contó con los representantes más destacados de este modelo a nivel nacional.<sup>42</sup> A pesar del loable inicio, ha carecido de continuidad.

Son solo algunos ejemplos, y podrían añadirse otros más. Sin embargo, la recreación medieval está teniendo también otros enfoques. Es el caso de los proyectos que se llevan a cabo en Europa con respecto a las prácticas deportivas que tenían lugar en la Edad Media, y que están volviendo a la vida desde una perspectiva recreadora. Es el caso de los torneos medievales o *Jousting*, deporte de contacto de raíz histórica que consiste, del mismo modo que en el Medioevo, en recrear pasos de armas a caballo en los que varios caballeros se batían para conseguir la victoria. Los torneos se han focalizado en el siglo XV, mayoritariamente, y responden a un perfil de organización similar al que seguían en la Baja Edad Media: una celebración de naturaleza urbana, en ciudades o castillos, donde se daban premios en metálico o especie, y en los que varios miembros de las élites nobiliarias se jugaban el honor mediante enfrentamiento armado. Estos torneos históricos, que en la Edad Media, paradójicamente, podían ser también recreaciones de hechos anteriores, adquirieron una naturaleza deportiva a partir del siglo XIV, por lo que se embotaron armas y se establecieron protocolos de puesta en escena para el disfrute del vulgo congregado. En los torneos actuales, aun con las consabidas medidas de seguridad, se reproducen las fases y los objetivos, es decir: se trata de descabalar al adversario al galope en la fase de justa, de golpear con armas de cortesía en la fase propia de torneo, o de derribarlo en la fase de combate desmontado. Todo esto se hace con réplicas de armaduras que reproducen pesos, medidas y diseños extraídos de museos. A pesar de constituir una práctica bien asentada desde hace años en Reino Unido, Alemania, EEUU o Canadá, el sur de Europa carece de una tradición similar, salvo honrosas excepciones. Caso de *Les Ecuyers de l'Histoire*,<sup>43</sup> en Francia, que organizan uno de los torneos más afamados de Europa: el torneo de l'Ordre de Saint Michel. O la Compañía de *l'Aquila Bianca*<sup>44</sup> italiana, que pertenece a la Federación Italiana de Deporte Equestre. En España el modelo de fiesta histórica ha promovido en los últimos años la creación de compañías de teatro que realizan espectáculos con caballos que ellos mismos denominan torneos medievales. No obstante, estos autodenominados torneos no se asemejan en absoluto a lo que era esta práctica en el Medioevo. En ellos se ven atuendos de colores y telas sintéticas propias de las fiestas de moros y cristianos, ausencia de armaduras históricas (cuando no son directamente de plástico), y fases y procedimientos que no se documentan en ninguna parte de Europa en referencia a este tipo de acontecimientos. No obstante, existe un proyecto de recreación llamado *Jousting Iberia*,<sup>45</sup> pionero a nivel nacional, que sí realiza torneos completamente históricos y que en los dos últimos años ha implementado iniciativas para la difusión de los verdaderos torneos medievales en España, con presencia en algunos bienes de patrimonio y en diversos eventos.

42. Como la dirección del festival de divulgación histórica más importante de este país: *Festival Tarraco Viva*. 4 de diciembre de 2018 <<https://www.tarracoviva.com>>.

43. *Les Ecuyers de l'Histoire*. 4 de diciembre de 2017 <<http://ecuyersdelhistoire.e-monsite.com>>.

44. *Compagnia dell'Aquila Bianca*. 4 de diciembre de 2017 <<http://aquilabianca.org>>.

45. *Jousting Iberia, equitación histórica*. 4 de diciembre de 2017 <<http://www.joustingiberia.com>>.



Y, por último, reseñamos otro deporte que en los últimos años ha experimentado un crecimiento casi desorbitado, y que tiene también una base histórica. Como tal, es una práctica de competición que no busca difundir el pasado, sin embargo, los controles de autenticidad en las armaduras y armas (del siglo XIV, por lo general) hacen de él una práctica violenta basada en las artes marciales europeas. Se trata del HMB (*Historical Medieval Battles*); Combate Medieval, en su acepción hispana; o *bohurt*, en la francesa. Surge en Rusia en la década de los noventa, y se define como un deporte de *full-contact* donde se utilizan armas ofensivas y defensivas propias de la Edad Media, y que posee un reglamento específico para cada tipo de competición histórica, asistido por un cuerpo de arbitraje que hace que se cumpla dicho reglamento tanto en el ámbito deportivo como en el histórico.<sup>46</sup> Se trata de una práctica violenta donde el combate es libre con cualquier tipo de arma real.<sup>47</sup> El reglamento estipula qué golpes no están permitidos, o cómo ha de terminar un combate para ganar la competición. Existen diferentes modalidades en este tipo de torneos, y en la actualidad hay una gran cantidad de selecciones nacionales en todo el mundo y una federación internacional. Una práctica que va sumando adeptos a lo largo y ancho de todo el globo, y que en cada acontecimiento reúne a decenas de miles de personas. Los últimos campeonatos internacionales han tenido lugar en espacios como la ciudadela de Carcasona o el castillo de Belmonte (Cuenca).

#### 4. El reenactment medieval, la problemática de la heurística

Como hemos visto, la recreación histórica, desde el sentido más estricto del término, tiene por objeto divulgar, interpretar o educar en el pasado. Sin embargo esta disciplina también es una práctica recreativa. En cualquiera de los dos casos, los proyectos que implementan acciones basadas en la recreación histórica consideran indispensable una documentación previa, amparada en el método histórico.

Y es este aspecto el que hace de esta disciplina una herramienta a tener en cuenta para la difusión del pasado. La recreación histórica, sin una fase heurística de método científico, pierde su razón de ser.

¿De qué manera localiza y recopila las fuentes que la hacen posible, y qué relación tiene con el resto de fases del método histórico? Para responder a esta cuestión tenemos que entender que la recreación histórica, por sí misma, encuentra importantes problemas para difundir la historia más allá de la propia cultura material. En la actualidad, y por diversos factores, la recreación no ha sabido superar el reduccionismo que supone difundir, únicamente, aspectos muy concretos sobre vestuario, impedimenta, cultura material, costumbres, prácticas en desuso, protocolos ceremoniales, rituales o liturgias. Es decir, una escena de *historia viviente* es capaz de mostrar y difundir cómo era el vestuario, cuáles eran los modales que se requerían en la mesa o cómo eran las técnicas de combate con espada y broquel en el segundo tercio del siglo XV, pero no es capaz de explicar, por sí misma, el contexto y las consecuencias del nacimiento del Sindicato de Remensas en 1440, o la evolución de la escritura desde la cuneiforme hasta la invención de la imprenta de Guttenberg en ese mismo periodo, por ejemplo. O lo que es lo mismo, no es capaz de contextualizar y explicar por sí sola procesos históricos complejos. Por todo ello, es lógico que desde un principio haya sido arrinconada a una práctica de perfil educativo, y con reservas. No obstante, como veremos más

46. Martínez Ciruelos, Jordi. *Bohurt, La melé del antiguo deporte de combate medieval*. Barcelona: Editorial Alas, 2014.

47. Por descontado, las armas ofensivas no llevan punta ni filo, aunque son metálicas y de todo tipo: espadas, alabardas, mazas, hachas.

adelante, este constructo puede superarse dotando a la práctica de otros resortes que la complementen. En cualquier caso, para la difusión de la historia, sea en el nivel que sea, la recreación histórica se basa en el uso de fuentes primarias y secundarias.

Cabría esperar que esta práctica bebiese principalmente de fuentes secundarias, pero no es menos cierto que la historiografía relativa a los aspectos del pasado que constituyen la espina dorsal de la recreación (cultura material, sobre todo), no es ciertamente muy abundante. La producción historiográfica sobre vida cotidiana experimentó un crecimiento a partir del nacimiento del concepto de historia total, algo que ocurrió hace algunas décadas. Además, otras disciplinas auxiliares de la historia medieval, como la arqueología, tienen en el sur de Europa una vida relativamente corta. Por esta razón, la heurística de la que bebe la recreación histórica, y concretamente la focalizada en la Edad Media, se ampara no tanto en la historiografía y otras fuentes secundarias como en las fuentes iconográficas, arqueológicas y, en menor medida, las documentales. Es decir: en fuentes primarias.

Las fuentes documentales aportan y han aportado a la recreación histórica no solo conocimiento sobre elementos propios de la cultura material, sino la denominación propia de la época de los elementos a reconstruir, su procedencia, su valor pecuniario o su hechura. Por todo ello no es extraño ver cómo entre las fuentes de los recreadores se encuentran colecciones diplomáticas de instituciones y congregaciones, documentación gremial o administrativa, y tantas otras que inventarían prendas de vestir, alimentos, armas, armaduras, menaje, ingenios militares; así como tratados bélicos, de ciencia, herbolaria, poliorcética, etc. La visión de esta documentación, en muchos casos, ahonda en aspectos que otros investigadores pueden encontrar triviales o no relevantes para sus objetos de estudio. No obstante, es preciso no obviar que la información que aportan las fuentes documentales es textual y no visual. Esto permite reunir conocimiento importante para reconstruir, pero no esencial. Para reconstruir la historia necesitaremos, obligatoriamente, de otras fuentes primarias como la iconografía y la arqueología medieval.

Por consiguiente, buena parte del trabajo del investigador que va a recrear la historia se centra en los museos, bienes de patrimonio y otros. Esta prerrogativa se cumple en la teoría, y a veces no del todo en la práctica. Actualmente el recreador histórico de la Edad Media adolece en muchos aspectos de la asunción de una metodología de investigación mínimamente profesional. Esto se debe, en buena medida, a su perfil amateur. Aunque el recreador asume que su práctica es para la difusión, en realidad la desarrolla de forma recreativa o hobby, dejando en un segundo plano procedimientos rigurosos de investigación en fuentes, así como metodologías profesionales de divulgación y comunicación.

En este sentido, la recreación medieval en España acusa algunos vicios que es necesario superar para dotar de más rigor la disciplina. Por un lado la costumbre del recreador medio poco formado de adoptar elementos vistos en otros recreadores, sin cotejar si estos son correctos para el periodo; muchas veces esto se hace con respecto a recreadores de otras latitudes, cuyas culturas para nada tienen que ver con la propia que deseamos reconstruir. En otras ocasiones, tal práctica implica caer en el uso de réplicas directamente anacrónicas. De otro lado, el recreador carece de una base teórica para la investigación en historia y patrimonio, por cuanto desconoce: cómo se organiza el material arqueológico encontrado en los yacimientos; qué colecciones muestran o almacenan los museos, o cuáles están o no inventariadas; qué publicaciones o cartas arqueológicas dan cuenta de los yacimientos que dieron restos arqueológicos del periodo a recrear; o qué estado de la cuestión existe en cuanto a la tipología de estos materiales y estos yacimientos. El desconocimiento





en algunos casos de procedimientos y recursos que cualquier investigador maneja implica que la reconstrucción de la Edad Media baje de calidad.

No solo eso. A la reflexión anterior hay que añadir que reconstruir el medioevo entraña confrontar discusiones sobre detalles o elementos culturales que las fuentes arqueológicas o documentales no discernen, por ello se hace necesario tomar como fuente de primera mano la iconografía. De hecho, se puede afirmar que esta constituye la documentación principal en la recreación medieval española. Entre los grupos proliferan los manuales caseros y capturas digitales que únicamente muestran fuentes iconográficas para informar sobre cómo vestirse o armarse; la arqueología, en muchas ocasiones, no se añade a estos manuales. Es cierto que la iconografía nos permite, por un lado, reconstruir los vacíos que la arqueología deja, sobre todo en relación a materiales perecederos; pero por otro también favorece la creación de imágenes estáticas idealizadas que conllevan el establecimiento de modelos axiomáticos para la comunidad recreadora, cuya autenticidad debería someterse a debates historiográficos serios.

Por lo general, las fuentes iconográficas en las que se amparan los recreadores medievales para reconstruir el pasado son las iluminaciones de los códices, las imágenes escultóricas y las obras pictóricas, en sus diversos soportes.

Actualmente a la iconografía se le arrojan dos acepciones: 1) la rama de la historia del arte que se ocupa de la descripción e interpretación de lo representado en la obra de arte, y 2) la disciplina subsidiaria de la historia que se ocupa del estudio pormenorizado del contenido de la obra de arte tratando a esta como un documento.<sup>48</sup> La recreación histórica toma esta segunda acepción dentro del método que implementa en su documentación. Ahora bien, es importante entender que los análisis iconográficos del arte medieval parten de la naturaleza simbólica de la imagen en los presupuestos analíticos de cualquier figura artística.<sup>49</sup> En cualquier análisis de este tipo de fuentes se ponen en marcha metodologías fundamentadas en la semiótica y la hermenéutica,<sup>50</sup> aspecto que, aunque suele obviarse por parte del recreador medieval, no debe tomarse a la ligera, pues a veces se nos olvida que la imagen medieval es en sí misma un símbolo y no una fiel representación de la realidad. No debemos obviar la importancia del símbolo y su significado en relación con la época, el lugar, el destinatario o la formación del artista; además de que la iconografía medieval es un fenómeno en su mayoría al servicio del poder religioso.<sup>51</sup>

Así pues, hay que tomar la reconstrucción de cultura material tomando como base una representación artística conociendo la propia naturaleza de la obra. Si nos documentamos para reconstruir la Edad Media tomando como fuente la iconografía, es necesario adoptar una metodología de investigación previa que considere: 1) la simbología real de la imagen y 2) la identidad del artista,

48. Santo Tomás Pérez, Magdalena. *Las imágenes como fuente para el estudio de la Historia*. Valladolid: Castilla Ediciones, 2009.

49. Sobre simbología y dualidad en la iconografía medieval ver Baschet, Jérôme. *L'iconographie médiévale*. París: Editions Gallimard, 2013: 15 y ss.

50. De hecho, las bases del análisis iconográfico del arte pueden localizarse en la obra de Erwin Panofsky, quien considera tres niveles metodológicos en el análisis de cualquier imagen artística: 1) Descripción preiconográfica, donde se capta el sentido del fenómeno para poder describirlo en su vertiente más técnica. 2) Análisis iconográfico. Permite profundizar en los motivos y significado de la obra e identificarla con total precisión. 3) Interpretación iconográfica o iconológica. Que tiene por objeto la captación del significado más profundo de la obra. Panofsky, Erwin. *El significado en las artes visuales*. Madrid: Alianza, 1995, 51 and ss.

51. Baschet, Jérôme. *L'iconographie...*: 18.

o cuanto menos su exacción social y si se le presumen conocimientos sobre la imagen que está representando. Solo de ese modo validaremos la fiabilidad de la fuente.

Por consiguiente, definimos la problemática heurística de la recreación histórica en torno a cuatro problemas básicos, que desarrollamos a continuación. El primero es el que denominamos *El problema de la realidad*. Tiene que ver con la intención del artista del medievo, que no es representar con un alto nivel de detalle imágenes del periodo, sino transmitir a partir ellas una simbología, un mensaje. La imagen no es la obra en sí, sino el símbolo que esta transmite. Este problema puede estar detrás, por ejemplo, de que el artista esculpa o ilumine detalles de vestuario o útiles cotidianos con arreglo a soluciones estéticas triviales y no exhaustivas. Insistimos: los autores no pretenden mostrar con realismo su realidad, sino comunicar mensajes.

El segundo es *El problema de la imaginación*. Los códices iluminados, por ejemplo, eran realizados en contextos estrictamente monacales, sin embargo son las fuentes más utilizadas para documentar hasta el último detalle en las impedimentas de los hombres armados. Los monjes podían tener conocimientos muy limitados sobre cómo ceñían las armas los caballeros en el siglo XII, cómo era la hechura de sus almófares o cofias de malla, o cuáles eran los arreos de un caballo de guerra. No obstante, se toman como referencias irrenunciables las imágenes de códices copiados por monjes como fuentes militares, aun desconociendo cuáles fueron las referencias que les inspiraron para iluminar escenas de guerra. Añadiendo a esta aleatoriedad que algunos códices eran copias de los originales, lo que habría ocasionado cambios importantes con respecto a las imágenes iniciales. Es importante tener en cuenta que el autor de la fuente iconográfica puede tener conocimientos reducidos de lo que está reproduciendo, y esto conlleva invenciones en la obra o soluciones basadas en su imaginación. Si nosotros reconstruimos y mostramos un elemento tomado de una fuente cuyo autor lo imaginó por desconocimiento, estaremos asumiendo como real algo que nunca existió.

Una tercera referencia es *El problema de territorialidad*. Este condicionante se da cuando tomamos como válida una fuente iconográfica cuyo autor reprodujo a cientos o miles de kilómetros de distancia de la sociedad que deseamos recrear. El problema se revela en iluminaciones, capiteles, frisos o frescos. Es evidente que las modas de vestuario, así como otras costumbres, no eran las mismas en todos los lugares. Muchas prendas se llevaron en la Corona de Aragón en el siglo XIII, pero no se documentan en Borgoña, por ejemplo. Lo que vale para un territorio puede no ser correcto para otro. Y esto se agrava cuando la producción de algunas fuentes, caso de los códices iluminados, se hacía en talleres especializados, y de ellos se servían a distintos territorios de la cristiandad. Un caso sobre este problema lo tenemos en el Vidal Mayor, que se conserva en el Museo de la Fundación Paul Getty.<sup>52</sup> Dice la profesora Lacarra Ducay sobre este códice:

Estudiadas analíticamente las ciento cincuenta y seis miniaturas y sus decoraciones marginales confirman su parentesco con obras realizadas en territorio francés o en el sudeste de Inglaterra que constituyen, con las parisinas, una sola familia. A todas ellas cabe incluirlas dentro del llamado “Estilo inglés del Canal”, para expresar “el conjunto de caracteres comunes, independientemente de las diferencias locales”.<sup>53</sup>

52. Santa Mónica, California.

53. Lacarra Ducay, María del Carmen. “El manuscrito del Vidal Mayor. Estudio histórico-artístico de sus miniaturas”, *La miniatura y el grabado de la Baja Edad Media en los archivos españoles*, María del Carmen Lacarra Ducay, ed. Zaragoza: Institución Fernando el Católico, 2012: 20.



De ser así, el manuscrito habría sido producido en un taller del sur de Inglaterra o del norte del Francia. Curiosamente, los recreadores medievales toman sus miniaturas como ejemplo idealizado de personajes aragoneses y catalanes de la segunda mitad del siglo XIII, cuando quien lo iluminó, con toda probabilidad, tomó como modelos los propios de donde vivía. Incluso se da el caso de recreadores que reproducen el tipo de capiello<sup>54</sup> que aparece en sus iluminaciones, inexplicablemente achatado y contraído, sin pararse a pensar si esta prenda era realmente así o, como todo parece indicar, responde a una licencia del autor en su representación.

El último de los cuatro problemas en torno a la heurística de la recreación es *El problema de la atemporalidad*. Ningún recreador histórico encarnaría a un soldado romano del siglo I d.C. armado con coselete<sup>55</sup> del siglo XVI, sin embargo es de ese modo como muchos frescos y obras pictóricas muestran a los legionarios romanos en la Pasión de Cristo durante el Renacimiento. Como normal general, los artistas reproducen en sus obras escenas idénticas a como lo fueron en su realidad temporal. El artista medieval no posee constructos culturales que le permitan saber cómo vestían o se armaban personajes del pasado, por eso los personajes de la Biblia aparecen vestidos de forma similar a como se hacía en el momento en que fueron pintados o esculpidos. Esto, que hasta cierto punto parece obvio, supone un problema cuando los artistas representan momentos pasados que no son tan lejanos en el tiempo como pueden ser los pasajes del Nuevo o el Antiguo Testamento. Es el caso, por ejemplo, de las pinturas murales que albergó el palacio Aguilar (Barcelona),<sup>56</sup> y que reproducen la conquista de Mallorca por parte de las tropas feudales de Jaime I. Los frescos están fechados entre 1285 y 1290, y narran hechos habidos entre 1229 y 1231. A pesar de este desfase cronológico, los grupos de recreación histórica que reconstruyen el primer tercio del siglo XIII tienen como base de inspiración estas pinturas en lo referente a armas, armaduras o blasones. Son sesenta años los que median entre la realización de las pinturas y el hecho representado, lo que hace prácticamente impensable que los autores precedieran el acto artístico de una documentación para saber cómo eran las panoplias de los caballeros y guerreros durante la conquista de la isla. Es decir, lo más probable es que estos pintaran en base a la realidad de su propia época, la de 1290. Por tanto, reprodujeron una escena histórica sesenta años después, plasmando una tecnología coetánea a su trabajo y no al del momento de la conquista.

## 5. El reenactment medieval, la problemática de la metodología

El interés por la recreación medieval en el ámbito mediterráneo ha crecido en los últimos años desde una perspectiva militarista. El gusto por recrear elementos y constructos de la cultura militar ha dejado de lado otros aspectos de este periodo. No es menos cierto, también, que recientemente se observa un incipiente crecimiento de grupos de aficionados que ponen en escena otras modalidades de recreación relacionadas con la vida civil: vida cotidiana (de las diversas clases sociales), modelos religiosos (ritos sacramentales, ceremonias, eucaristías...) y otros acontecimientos civiles (como coronaciones, banquetes, torneos...).

54. Tocado o gorro masculino del siglo XIII.

55. Media armadura vestida por la infantería de época moderna. También se denomina así al miembro de la infantería de un tercio hispano armado con esta media armadura, que solía ocupar por su veteranía los puestos más destacados en las formaciones de batalla.

56. Actualmente en el Museo Nacional de Arte de Catalunya.

Desde este prisma militar, el aficionado a la recreación militar del Medievo suele portar equipos constituidos por las denominadas armas negras, que se caracterizan por reproducir modelos históricos carentes de filo y punta. A nivel europeo existen varios sistemas de lucha deportivos reglamentados en los que existen blancos del cuerpo prohibidos y otros condicionantes en aras de la seguridad. Del mismo modo, hay que reseñar el crecimiento de las prácticas militares relacionadas con las *Historical European Martial Arts*, una práctica deportiva basada en la documentación histórica que reproduce técnicas de combate con armas europeas de la Edad Media y la Edad Moderna. Sus practicantes se organizan en escuelas y academias federadas, que son tuteladas por organismos internacionales, como la *Academy of European of Medieval Arts*. Esta entidad define su labor y la de los que se dedican a esta disciplina como:

*[...] is focused on the research, reconstruction and resurrection of authentic mediaeval combative systems (armed, unarmed, armoured and unarmoured), firmly based on the works of the late 14th century Friulian swordmaster by the name of Fiore dei Liberi, demonstrating the deadly practicality and effectiveness of the art as it applies to today's personal self-defense.*<sup>57</sup>

También es cierto que las imposiciones reglamentarias conforme a la seguridad desdibujan en cierto sentido un acercamiento pleno al combate medieval, pues prohíben estocadas y otros golpes fundamentales en los procedimientos marciales de la época. Esto, no obstante, no ha ocultado la capacidad de estas prácticas para divulgar otros elementos como las tácticas de combate.<sup>58</sup>

Independientemente de este interés por todo lo militar, lo cierto es que en España los practicantes de la recreación medieval aducen implementar metodologías cercanas tanto al método histórico, a la divulgación y, en último término, a la arqueología experimental. Porque la disciplina no solo permite difundir la historia para una mayor comprensión de esta, sino que también puede servir para investigarla.

La arqueología experimental se ha conformado en los últimos años como una disciplina valiosísima para interpretar el pasado, constituyendo una pieza ya fundamental en el estudio de la prehistoria. No obstante, es necesario comprender que la información que esta suministra difiere en gran medida de la ofrecida mediante otros procedimientos,<sup>59</sup> y que la forma de asunción e inserción en el método científico significará el rédito que esta puede aportar a cualquier investigación. En relación al método histórico, la asunción de la arqueología experimental para investigar el Medievo es casi una práctica inaudita, teniendo en cuenta que se aleja sobremedida de los procedimientos tradicionales de investigación. En cualquier caso, y a pesar de constituir un procedimiento por explorar, el recreador medieval puede experimentar, desde una praxis purista, aspectos relacionados con la alimentación, la higiene, la organización militar o la fabricación de elementos mediante técnicas de la época, entre otras cosas.<sup>60</sup> No olvidemos que para implementar experiencias didácticas que

57. "Se enfoca en la investigación, reconstrucción y recreación de auténticos sistemas de combate medievales (armados, desarmados, con y sin armadura), firmemente basados en las obras del maestro de espadas friuliano de finales del siglo XIV Fiore dei Liberi, demostrando tanto la practicidad y la eficacia letales de este arte como su aplicación en la actualidad como defensa personal". *Academy of European Medieval Martial Arts*. 4 de diciembre de 2017 <<http://www.aemma.org>>.

58. Balbás, Yeyo. "La Recreación..."

59. Baena, Javier. "Arqueología experimental, algo más que un juego". *Boletín de Arqueología Experimental*, 1 (1997): 2-5. Interesante también, a este respecto, el profundo trabajo y reflexión en: Reynolds, Peter; Espadaler, M. Pilar. *Arqueología experimental: una perspectiva de futuro*. Barcelona: Eumo, 1988.

60. Santacana Mestre, Joan. "La arqueología experimental...": 8-11. No olvidemos, como analizaremos más adelante, su valor como elemento no solo de investigación, sino didáctico: Martín Piñol, Carolina. "La Edad Media: entre la empatía



enseñen el pasado, la experimentación se rebela como una de las herramientas más importantes,<sup>61</sup> tal como ya introdujo Dewey para las corrientes educativas modernas. Al margen de estas posibilidades, no es menos cierto que en España el recreador medieval asume poca vocación científica; las comunidades de aficionados adolecen de conexiones con el mundo de la investigación y de un interés por divulgar en círculos científicos estudios serios a este respecto.

Porque si algo caracteriza a los presupuestos metodológicos de la práctica de la recreación histórica medieval en España es su amateurismo. Aunque este factor parece un condicionante de obligado cumplimiento por parte de los practicantes, que lo proclaman y respetan, lo cierto es que la dedicación no especializada a esta disciplina acarrea déficits de rigor profesional en componentes tan importantes como la comunicación, la divulgación, la didáctica, la gestión cultural, la investigación o la publicación de resultados de investigación, en el caso de una hipotética arqueología experimental. Algunos grupos de recreación histórica medieval han alcanzado buenos niveles en la reproducción de cultura material de la Edad Media, pero carecen de aptitudes profesionales que permitan divulgar con calidad; desconocen los principios fundamentales de la didáctica para mostrar el pasado con rigor, o siguen pautas de organización que no obedecen a métodos de gestión cultural para el desarrollo de proyectos de calidad. Aptitudes necesarias, no obstante, en cualquier profesión relacionada con la difusión del patrimonio.

Esta concepción del recreacionismo como hobby genera una praxis de perfil privado, donde el recreador actúa por filantropía y para sí mismo, constituyéndose como centro de la práctica. Actualmente, se recrea porque se disfruta al hacerlo, como pasatiempo, lo que deja consecuentemente en un segundo plano todo lo referente a una divulgación de calidad y a una difusión del conocimiento desde un prisma científico. Aunque florecen grupos y particulares a los que sí les arroja un procedimiento científico de documentación, las metodologías que usan para su puesta en práctica constata que lo que hacen es practicar, mera y llanamente, una afición.

En este sentido, la prueba de ello es la inadvertencia del mundo recreacionista entre programadores culturales y gestores del patrimonio. Este, en cierto modo, suele estar más preocupado por realizar eventos de corte privado (o público, pero con reservas) donde disfrutar del recreacionismo concebido como hobby particular. Algo que explica, en buena medida, la peregrina acogida del modelo anglosajón en las estructuras de difusión cultural del país.

## 6. Conclusiones e inercias: hacia un horizonte fundamentado en la didáctica

Es necesario analizar los factores que hacen que la recreación medieval se aproxime a la didáctica, pero también los que la alejan. Ahondar en los aspectos psicosociales del ser humano en épocas pretéritas mediante prácticas propias de ellas puede ayudarnos a comprender cómo vivían. Sin embargo, el pasado constituye un tiempo que no volverá, por lo que es imposible reconstruir un momento que no tuvo los mismos condicionantes físicos, psicológicos, temporales, espaciales o sociales con los que, irremediamente, pretendemos aproximarnos a él en un momento actual. Estamos totalmente limitados por el paradigma con el que interpretamos el presente,<sup>62</sup> y eso hace

y la experimentación". Íber: *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 13/57 (2008): 52-59.

61. Gómez Cardona, Gemma; Feliu Torruella, Maria. "Arqueología, vivencia y comprensión del pasado". Íber: *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 78 (2014): 15-25.

62. Estas reflexiones sobre la recreación como herramienta para investigar la historia son expuestas magistralmente por A. Cook, quien deja al descubierto la fiebre en los últimos años de las cadenas anglosajonas por ofrecer documentales

imposible, como es obvio, retornar a momentos que ya nunca volverán. Por tanto, como herramienta para acercarnos al pasado con objeto de estudiarlo, debemos considerar sus bondades pero también sus limitaciones.

Este planteamiento puede cambiar cuando usamos la recreación histórica como método para difundir resultados de investigación. De hecho, todo acto de recreación está basado, en sí mismo, es una investigación previa, sea del mismo recreador o no. Por consiguiente, la recreación es un buen método de divulgación del pasado, con los condicionantes a los que hemos aludido. Conviene no dejar de lado la concepción didáctica de cualquier constructo actual de un periodo de la historia. Porque divulgar un conocimiento científico no es garante, por sí solo, de que exista aprendizaje. Para que la recreación medieval se ampare en la didáctica, esta debe adaptarse conforme a las propias metodologías de esta disciplina, aunque sea en entornos de enseñanza-aprendizaje no formales. Toda práctica de recreación medieval pública se convierte de facto en un recurso museográfico, por cuanto pretende mostrar aspectos del pasado por medio de prácticas vivenciales. Por todo ello, desde una dimensión plenamente didáctica, quien está experimentando ese proceso de enseñanza-aprendizaje es tanto el propio recreador como el público.<sup>63</sup> Pero para hacer de la recreación medieval un amplio transmisor de conocimientos no debemos reducirla a su práctica, pues muy pocos tendrían el tiempo para hacerlo. Es necesario involucrar a un consumidor cultural que pueda tocar, ver y sentir en directo una aproximación lo más rigurosa posible al pasado. Esto no es óbice para pensar que la práctica en sí misma de la recreación medieval pueda ser una herramienta de gran valor para el aprendizaje de la historia en contextos educativos formales,<sup>64</sup> sobre todo considerando que nos permite trabajar el aspecto más importante a considerar en la enseñanza de la historia, que no es otro que la empatía.

En todo caso, ¿la recreación de escenas medievales es útil para educar sobre este periodo histórico? No por sí sola. Para que se dé un contexto de enseñanza-aprendizaje en ámbitos no formales ha de haber de por medio estrategias basadas en principios propios de la didáctica, que tengan en cuenta el conocimiento previo de la audiencia, de modo contrario será imposible acercarnos a un aprendizaje significativo. Podemos recrear un gabinete burocrático bajomedieval y enseñar qué unidades de medida eran usadas en una alhóndiga aragonesa del siglo XV, pero si nuestra audiencia desconoce qué era una alhóndiga y cuáles eran sus funciones, difícilmente podremos difundir la forma de calcular, almacenar y administrar el grano en esa época. Por ello se hace necesario conocer a nuestra audiencia para elaborar un guion museográfico acorde a sus conocimientos, y que nuestro discurso sobre lo recreado parta de ellos.<sup>65</sup>

Es necesario también reconstruir con ánimo de apelar a las emociones, pues sin ellas no hay aprendizaje. Si reconstruimos aspectos relacionados con la herejía albigense pero no elaboramos un discurso oral y visual que apele a la empatía y las emociones de la audiencia, será difícil difundir por qué fue perseguida. Conviene también establecer distintos niveles de comunicación para poder

---

históricos para el gran público, en ocasiones, alejados del rigor científico que merecerían, cuando no rebozados de un aire de reality moderno. Cook, Alexander. "The use and abuse of historical reenactment: thoughts on recent trends in public history". *Criticism*, 46/3 (2004): 487-496.

63. Jiménez Torregrosa, Lorena; Rojo Ariza, María Carmen. "Recreación histórica y didáctica". *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 78 (2014): 36.

64. Martín Piñol, Carolina. "La Edad Media: entre la empatía...": 53.

65. Muchos de estos principios guardan estrecha relación con los de la museografía didáctica. Ver: Santacana Mestre, Joan; Serrat Antolí, Núria, eds. *Museografía...: 89-96.*; y Llonch Molina, Nayra; Santacana Mestre, Joan. *Claves de la museografía...: 14-15.*



dirigirnos a distintos públicos, o, en último término, elaborar escenas de recreación que permitan ir de lo simple a lo complejo, y de ese modo introducir conceptos de mayor complejidad a aquellos que desconocen el periodo histórico que tratamos de mostrar. No debemos presentar solo conceptos en la enseñanza del tiempo, sino también procedimientos.<sup>66</sup> De nada nos servirá decir que algo fue así, si no explicamos cómo hemos llegado a ese conocimiento. Explicar e incluso mostrar las técnicas del historiador para conocer el pasado introduce a la audiencia en el mismo conocimiento histórico. Si sabemos implementar esto en los mismos procesos de la recreación histórica, estaremos dotando de rigor y profesionalidad nuestra propuesta. Lo que está claro es que codificar una escena limitándose a comportarse férreamente como en una época determinada, convierte el hecho recreador en algo ininteligible y hermético, de difícil comprensión para la audiencia, por mucho rigor con el que se haga. Si queremos educar, hay que salir de la historia, y, y desde ella, ser capaz de explicarla.

Ahora bien, para alcanzar unos complejos niveles de profesionalidad en el diseño de cualquier discurso didáctico en una recreación histórica conviene conocer qué hábitos nos acercan a un proceso educativo pleno, y cuáles, aunque enriquezcan nuestra práctica, nos alejan. Es el caso del debate acerca de este rigor histórico. La asunción de un obsesivo y máximo rigor puede alejarnos de nuestro objetivo de difundir conocimiento con calidad. De hecho, se da la paradoja de que los grupos de mayor prestigio en recreación medieval española han alcanzado su reputación por la exaltación de este rigor, pero no por su labor divulgadora, prácticamente desconocida. A una audiencia cultural le satisface más que una recreación sea capaz de reconstruir y explicar constructos paradigmáticos del tiempo pasado, y no tanto que esta misma se centre *ad infinitum* en detalles de un alto nivel de rigurosidad, como la amplitud de los pespuntos en un brial, el número de costuras de una crespina o la composición de la tela de una limosnera. El rigor histórico es necesario e ineludible, pero concentrar el esfuerzo en paliar detalles que nadie va a valorar, resta esfuerzo en diseñar procedimientos que permitan que el conocimiento llegue a cuantas más personas mejor, y del modo más didáctico posible. El purismo, entendido como algo natural e indisoluble de la recreación histórica, debe ser una cualidad al mismo nivel que la capacidad de comunicación, la vocación didáctica o la puesta en escena, no algo superior a ellas. Hasta que esta concepción no se supere y el recreador comprenda que es tan importante el rigor como adoptar estrategias que permitan divulgarlo con calidad, el fenómeno recreador no traspasará el límite de lo privado para convertirse en una práctica entendida por todos y para todos.

Y, por último, no es menos importante señalar, como indicábamos al principio del artículo, que la recreación medieval debe ser capaz de superar el reduccionismo de la difusión parcial del pasado. Debe esta práctica sobreponerse a la práctica aséptica de replicar objetos y artefactos del pasado medieval. Se hace necesario construir recreaciones históricas dotadas de recursos discursivos que alienten la difusión de aspectos más elaborados del tiempo histórico, tales como procedimientos, habilidades o costumbres (sea esgrima, lenguas antiguas, caligrafía, latín medieval, equitación, trabajo del metal o teñido de tejidos). Y que, a la sazón, estos discursos sean capaces de mostrar procesos complejos de la historia, como causas y consecuencias, coyunturas políticas o estructuras jurídicas. Con estrategias profesionales, una calidad en el discurso y una predisposición a adoptar los principios de la didáctica, esta herramienta puede servir para educar y democratizar conceptos complejos que, de normal, solo ocupan a los estudiosos en la materia.

66. Santacana Mestre, Joan; Serrat Antolí, Núria, eds. *Museografia...*: 92.